ОБОРОТЕНЬ

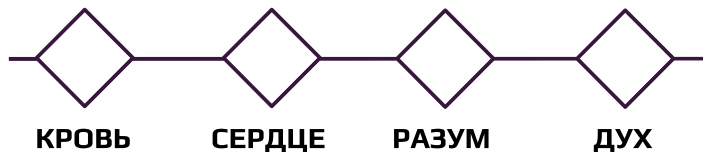
Примитивные, дикие и смертоносные. Мало что в этом мире может сравниться с безжалостностью или силой оборотней. Некогда заразившиеся от укуса и рожденные вновь под луной, они несут в себе великую ярость. Но ярость, как и все эмоции, можно сдержать и обратить в нечто большее...

ИМЯ

ПОВЕДЕНИЕ

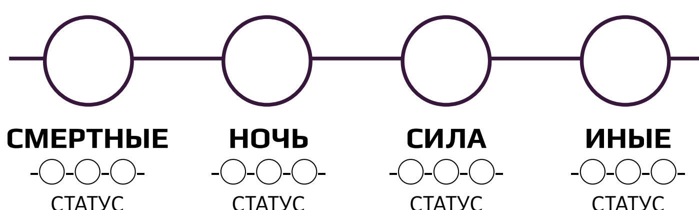
ВНЕШНОСТЬ

ХАРАКТЕРИСТИКИ



КРОВЬ СЕРДЦЕ РАЗУМ ДУХ

КРУГИ



ХОДЫ ОБОРОТНЯ

Вы начинаете игру с этим:

☑ **ОБХОД ТЕРРИТОРИИ**

Если вы активно патрулируете свою территорию – в начале игры или по прошествии времени – сделайте бросок **КРОВИ**. На 10+ ваша территория безопасна, значительных проблем не предвидится; вы получаете +1 к текущим броскам, когда решаете *прогуляться по улице* в пределах своей территории. На 7-9 вы сталкиваетесь с проблемой (на ваш выбор), а также возможностью ее разрешения. В случае провала или если вы решили не патрулировать территорию, дела принимают скверный оборот – ваши проблемы начинают сыпаться одна за другой.

И выбираете еще два:

☐ **АЛЬФА**

Когда вы пытаетесь *убедить НПС* на своей территории *посредством угроз или обещаний*, вы делаете бросок **КРОВИ** заместо **СЕРДЦА**.

☐ **БЕЗРАССУДНЫЙ**

Если вы бросаете навстречу опасности, даже не пытаясь взвесить свои шансы, вы получаете +1 брони. Если вы ведете группу, она также получает +1 брони.

☐ **ИЩЕЙКА**

Когда вы *выслеживаете кого-то*, сделайте бросок **КРОВИ**. При успехе вы точно знаете, где их найти, и можете следовать за ними по запаху до тех пор, пока не достигнете цели. На 10+ вы обнаруживаете их в одиночестве или в уязвимом положении; вы получаете +1 к следующему ходу против них. В случае провала кто-то очень неприятный выходит на вас первым.

☐ **МЕТКА ЗВЕРЯ**

Когда вы *помечаете здание своими знаками или символикой*, сделайте бросок **ДУХА**. При успехе вы заявляете о своих притязаниях на это место и удерживаете его в течение следующих нескольких дней. На 10+ выберите 3 опции. На 7-9 выберите 1. Как бы далеко вы не находились, вы можете:

- чувствовать, кто находится в этом здании
- контролировать двери, замки и окна
- скрыть местонахождение или его истинное назначение

В случае провала ваша попытка закрепить это здание за собой пробуждает спящую или пассивную угрозу, которую вы не учли; МЦ расскажет вам, кого вы рассердили своими необдуманными действиями.

ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда вы отметили все четыре Круга, сотрите пометки и выберите опцию продвижения.



Доступно с самого начала игры:	**Можно выбрать после 5 опций:**
+1 к Статусу Круга (макс. +1) ☐	☐ +1 к Рейтингу Круга (макс. +3)
+1 к Статусу Круга (макс. +1) ☐	☐ +1 к Рейтингу Круга (макс. +3)
+1 к Статусу Круга (макс. +1) ☐	☐ избавиться от шрама
новый ход Ветерана ☐	☐ избавиться от шрама
новый ход Ветерана ☐	☐ Статус Ночи: 2
примкнуть или возглавить Стаю ☐	☐ усилить 4 базовых хода
ход другого архетипа ☐	☐ уйти на покой в безопасности
сменить свой Круг ☐	☐ сменить архетип

УРОН

БРОНЯ 

☐ ЛЕГКИЙ

☐ ☐ СЕРЬЕЗНЫЙ

☐ ☐ КРИТИЧЕСКИЙ

ШРАМЫ
☐ Дрожь (-1 Крови) ☐ Помутнение (-1 Разум)
☐ Трепет (-1 Сердце) ☐ Сокрушение (-1 Дух)

КОНЕЧНЫЙ ХОД

Когда вы погибаете или уходите на покой, любые участники сцены, которых вы хотите защитить, сбегают и достигают безопасного места, несмотря ни на что.

ДАЙТЕ СЕБЕ ВОЛЮ, чтобы активировать следующие способности:

- мгновенно исцелить 2 урона, начиная с критического
- обратиться из одной формы в другую, не дожидаясь полнолуния
- проявить свирепую силу или ловкость зверя
- обострить свои чувства зверя до сверхъестественного уровня

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

ИМЯ (ВЫБЕРИТЕ ОДНО)

Андерс, Бренда, Кармен, Кристиан, Дана, Хабиб, Юнот, Карим, Ли, Люсия, Мэнни, Робин, Роксанна, Мэтт, Сьюзи, Тори, Трент, Ванесса, Вик

ВНЕШНОСТЬ (ВЫБЕРИТЕ ПО ОДНОМУ)

- андрогинная, обычная, изменчивая, вызывающая
- азиатская, африканская, испанская/латинская, коренная, ближневосточная, белая, ______
- мешковатая одежда, темная одежда, грязная одежда, военная одежда

ПОВЕДЕНИЕ (ВЫБЕРИТЕ ОДНО)

агрессивное, дикое, безрассудное, жестокое

СТАРТОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

(добавьте 1 к одному из следующих)
Кровь 1, Сердце -1, Разум 0, Дух 1

СТАРТОВЫЙ РЕЙТИНГ

(добавьте 1 к одному из следующих)
Смертные 0, Ночь 1, Сила -1, Иные 1

СТАРТОВЫЙ СТАТУС

Смертные 0, Ночь 1, Сила 0, Иные 0

ВВОДНЫЕ ВОПРОСЫ

- когда вы впервые испытали превращение?
- как давно вы здесь живете?
- что вам нравится более всего в другой форме?
- кто является наиболее важной персоной на вашей территории?
- в чем вы отчаянно нуждаетесь?

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Спортивная сумка с вашими пожитками, дерьмовый сотовый телефон.
Выберите 2 практичных оружия:

- короткоствольный револьвер (урон 2, близкое, громкое, перезарядка, скрытное)
- 9-мм Беретта (урон 2, близкое, громкое)
- нож-бабочка (урон 2, рукопашное, скрытное)
- мачете (урон 3, рукопашное, месиво)
- бейсбольная бита (урон 2, рукопашное, оглушающее)

СТАРТОВЫЕ ДОЛГИ

- кто-то заступился за вас, когда вы пересекли дорогу кому-то могущественному из другого Круга. Вы в Долгу перед ними
- кто-то нанял вас для работы, а вы сильно облажались. Расскажите им, как другое обязательство помешало вам в этом. Вы в Долгу перед ними
- кто-то живет на территории, пользуясь вашей защитой. Они в Долгу перед вами

ВАША ТЕРРИТОРИЯ

Вы закрепили за собой часть города. По-умолчанию ваша территория охватывает один или два городских квартала и обладает проблемой: +преступность.

ВЫБЕРИТЕ ДВА ПРЕИМУЩЕСТВА:

☐ ваша территория охватывает несколько городских кварталов (+влияние)

☐ люди на вашей территории усердно работают над тем, чтобы навести порядок на улицах (избавьтесь от +преступность)

☐ большинство признает вас как защитника этого места (+влияние)

☐ на вашей территории есть открытые площадки, где вы можете бродить и охотиться (+охотничьи угодья)

☐ вы заключили сделку с кем-то или чем-то, чтобы обезопасить свою территорию, когда вас нет поблизости (+хранитель)

ВЫБЕРИТЕ ДВЕ ПРОБЛЕМЫ:

☐ ваша территория имеет обязательства перед кем-то более могущественным, чем вы (+обязательства)

☐ НПС со Статусом 3 желает заполучить вашу территорию для себя, и работа над этим уже ведется (+вторжение)

☐ смертные в этом районе активно пытаются оживить местный бизнес и инфраструктуру (+потрясения)

☐ ваша территория одержима неким мистическим или потусторонним присутствием (+одержимость)

☐ вы предложили кому-то защиту на своей территории, и теперь их проблемы стали вашими (+ответственность)

ОБРАЩЕНИЕ

По-умолчанию вы принимаете форму волка, когда восходит полная луна; вы получаете естественное оружие (2 урона) и броню 1; вы можете сопротивляться обращению, но это непросто; обернуться обратно можно только на рассвете.

ВЫБЕРИТЕ ДВА КАЧЕСТВА:

☐ вы наносите +1 урона

☐ вы получаете +1 брони

☐ ваш урон от естественных атак становится бронебойным (бб)

☐ вы получаете +1 к текущим ходам при попытках бегства в форме волка

☐ когда вы боретесь с группой противников, вы сами считаетесь за небольшую группу

ВЫБЕРИТЕ ДВЕ СЛАБОСТИ:

☐ оружие из серебра игнорирует вашу броню

☐ иногда вы теряете контроль на собой, находясь в форме волка

☐ иногда вы обращаетесь в стрессовой ситуации или когда испытываете гнев

☐ когда вы обращаетесь, вы должны сохранять спокойствие – иначе вам придется выйти на охоту

☐ трансформация занимает некоторое время и причиняет вам боль

СНАРЯЖЕНИЕ И ЗАМЕТКИ

БЛИЗОСТЬ

Когда вы разделяете момент близости – физической или эмоциональной – с другим человеком, вы образуете с ними инстинктивную связь до конца следующей игровой сессии; вы всегда знаете, где их найти, и чувствуете, когда у них возникают неприятности.

ДЕГРАДАЦИЯ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ +1 к хар-ке (макс. +3)

☐ +1 к хар-ке (макс. +3)

☐ ваш персонаж покидает игру; он может вернуться в качестве Угрозы

☐ новый ход деградации

☐ новый ход деградации

☐ новый ход деградации (можно взять из другого архетипа)

УСЛОВИЕ: Когда вы начинаете охоту за кем-то, отметьте деградацию.

☐ ЕДИНЫЙ СО СВОИМ ЗВЕРЕМ

Отметьте деградацию при обращении, чтобы добавить 2 дополнительных качества; вы можете брать их повторно, усиливая вдвое.

☐ СОЛНЦЕ И ЛУНА

Отметьте деградацию, чтобы обратиться по желанию; также вы можете обратиться частично, игнорируя слабости.

☐ ГНЕВ ПРИРОДЫ

Вы получаете +1 **КРОВИ** (макс. +4). Каждый раз, когда вы делаете бросок **КРОВИ**, отметьте деградацию при результате 12+.

☐ ЗНАКОМАЯ ТЕРРИТОРИЯ

Отметьте деградацию, чтобы определить источник угрозы для кого-то в пределах вашего района, даже если угроза скрыта с помощью магии или иных манипуляций.